

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA DIKLAT PELAYANAN PRIMA KELAS X BUSANA B DI SMK MA'ARIF 2 SLEMAN

Rita Hermawati
rita_niezt@yahoo.co.id

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pelayanan Prima Siswa kelas X busana B dengan melihat aktivitas belajar siswa dan ketercapaian hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: "Perencanaan-Tindakan dan Observasi-Refleksi". Metode pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan lembar observasi. Uji validitas berdasarkan *judgment expert* dengan dosen yang ahli di bidang materi dan metode. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas antar rater. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Penelitian dilaksanakan di SMK Ma'arif 2 Sleman. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama pencapaian hasil belajar siswa 18% atau 7 siswa sudah memenuhi KKM, dan pada siklus kedua pencapaian hasil belajar siswa meningkat menjadi 61,5% atau 24 siswa sudah memenuhi KKM. Uraian diatas menunjukan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat diterapkan pada mata diklat pelayanan prima dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : hasil belajar, Bekerja dalam satu tim, metode *Role Playing*

The goal of this research is to understand how role playing method can increasing the excellent service study result X Fashion B grade by seeing students' learning activities and students' study result. This classroom action research is collaborative with Kemmis and Taggart model's, consist of planning – acting and observing – reflectin. Collecting data method using multiple choices' and observation sheets. Validating test be based on judgment experts with the lecturer with speacialty. Reliabilitation test using antar rater reliabilitas. The deskriptif analysis is used the analysis datas'.

This research held at SMK Ma'arif 2 Sleman. Result of reasearch at the first cycle shows that the obtaining of students study result 18 % or 7 students have been fulfill the KKM, and the second cycle obtaining of students study result increase be 61,5% or 24 students have been fulfill the KKM. The above description shows that using role playing method can be applied to excellent service to increasing study result of students.

Keyword : result learing, working in a team, role playing method

I. Pendahuluan

Penelitian dilaksanakan di SMK Ma'arif 2 Sleman yang mengambil mata diklat Pelayanan prima dengan standar kompetensi bekerja dalam satu tim. Nilai rata – rata dari ulangan harian Mata Diklat Pelayanan Prima setelah remedial adalah 70. Nilai rata – rata pada saat pengamatan adalah 67,31 dengan siswa yang tuntas ada 17 siswa. Nilai yang cukup rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi untuk menerangkan materi pada siswa. Peserta didik kurang aktif dalam bertanya maupun menanggapi dan memberi respon pada saat materi tersebut dijelaskan.

Dengan adanya latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman". Peneliti mengambil rumusan masalah Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pelayanan Prima siswa kelas X Busana B dengan melihat :

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas X Busana B dengan menggunakan metode *role playing*?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar Pelayanan Prima siswa kelas X Busana B dengan metode *role playing*?

II. Kajian Teori

Berdasarkan judul yang diambil oleh peneliti, kajian teori yang dipakai antara lain deskripsi hasil belajar, metode *role playing* dan pelayanan prima.

Reber (Sugihartono,2007:74) menjelaskan Belajar memiliki dua pengertian, pertama belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Belajar adalah sebuah perjalanan, sebuah pengalaman yang didapat melalui proses dan didapatkan suatu tujuan dari ajaran ataupun perjalanan tersebut hingga akhirnya mencapai hasil. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2011:2).

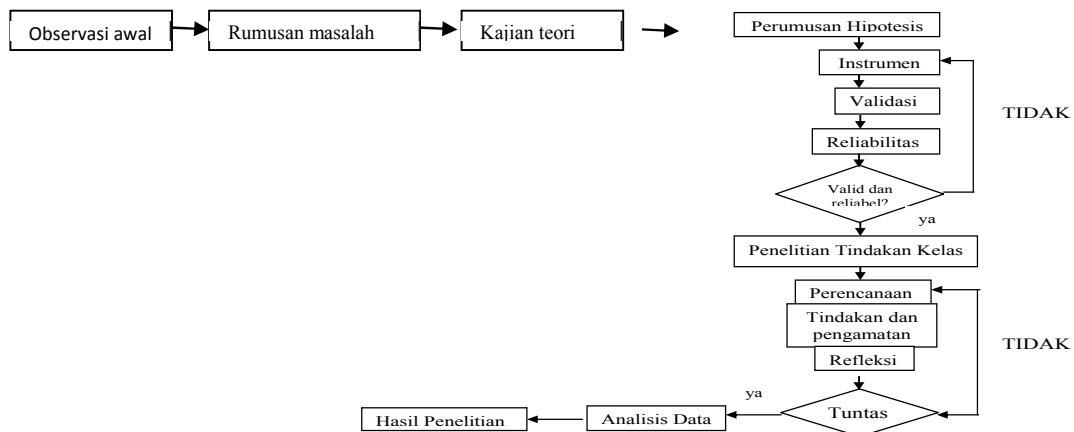
Dalam proses belajar ada bermacam – macam model pembelajaran yang dipakai salah satunya adalah *cooperatif learning*. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011) *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Model pembelajaran *cooperative learning* mempunyai berbagai macam metode pembelajaran diantaranya metode *role playing*. Metode *Role Playing* adalah menguraikan sebuah masalah, memeragakan dan mendiskusikan masalah, Bruce Joyce dkk (Johnson,2010:328). Tahapannya yaitu mengkondisikan suasana kelas, pembentukan kelompok, mengatur setting tempat, membagi skenario, bermain peran, berdiskusi, memerankan kembali, diskusi dan evaluasi, penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman, selama proses performa, peneliti menilai sikap dan keterampilan yang mereka tunjukkan.

Dengan adanya penggunaan metode *Role Playing* ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat pada mata diklat Pelayanan Prima pada kompetensi bekerja dalam satu tim.

III. Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada upaya meningkatkan hasil, yaitu lebih baik dari sebelumnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 2-3) penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas adalah pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di kelas secara bersama-sama. Kemmis dan Taggart membagi prosedurnya pada satu putaran (siklus) yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tahap dasar yaitu observasi masalah. Setelah masalah tersebut diangkat sebagai judul, disusun proposal sesuai dengan kajian teori, dilanjutkan dengan merumuskan hipotesis. Untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah dan mengetahui apakah hipotesis itu benar maka dilakukan pengumpulan data yaitu meliputi sampel yang diambil, pengajuan instrumen, validasi instrumen, reliabilitas, uji coba dan pengambilan data. Tahap selanjutnya adalah analisis data dan memperoleh hasil penelitian. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 1. Bagan alur penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman pada tahun akademik 2011/2012. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam

penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Peneliti menggunakan tes pilihan ganda dan lembar observasi keterlaksanaan metode role playing, aktivitas siswa, aspek afektif dan aspek psikomotor. Instrumen tes pilihan ganda menggunakan uji validitas empiris dengan *Point biserial correlation* dan reliabilitas dihitung dengan KR20. Instrumen observasi menggunakan uji validitas antar rater.

Peneliti menggunakan pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing*. Untuk siklus pertama akan dilakukan tindakan dan evaluasi. Apabila hasil belajar belum meningkat 75 % maka akan dilakukan ke siklus berikutnya. Nilai yang ingin dicapai adalah 70 ke atas. Pada aspek afektif kategori yang ingin dicapai adalah cukup baik, hal ini disebabkan karena berdasarkan observasi awal sikap siswa terlalu rendah.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra siklus hasil belajar siswa pada pra siklus, dari 39 siswa yang mengikuti pembelajaran bekerja dalam satu tim menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 43,6% atau 17 siswa dan siswa yang belum tuntas 56,4% atau 22 siswa.

Tabel -1. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	22	56,4%
Tuntas	17	43,6%
Total	39	100%

Penelitian dilanjutkan pada siklus I. Hasil dari siklus pertama adalah berdasarkan data indikator ketercapaian aktivitas belajar mencapai 74% dengan skor rata – rata indikator yang tercapai adalah 11 indikator. Nilai afektif siklus pertama mencapai kriteria cukup baik dengan rata – rata 3,5 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 3,8 dan masih masuk kriteria cukup baik. Nilai psikomotor siklus pertama rata – ratanya adalah 3,4 dengan kriteria cukup baik dan pada siklus kedua meningkat menjadi 4,3 dengan kriteria baik. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu 20 % yang awalnya pada siklus I hanya 74% menjadi 94%. Untuk siklus pertama nilai keseluruhan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat ditabulasikan pada tabel berikut.

Tabel -2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	32	82%
Tuntas	7	18%
Total	39	100%

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa yang lulus ada 7 siswa atau sekitar 18% dan siswa yang tidak lulus ada 32 sekitar 82%. Hal itu disebabkan guru kurang maksimal dalam memberi informasi dan mengatur setting latihan, siswa juga terlihat malu dalam bermain peran. Tindakan dilanjutkan pada siklus kedua yaitu pelaksanaan lebih diefektifkan, guru lebih memberi informasi, waktu performa ditambah dan skrip juga dirubah. Untuk siklus kedua nilai keseluruhan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat ditabulasikan pada tabel berikut.

Tabel -3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Berdasarkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	15	38,5%
Tuntas	24	61,5%
Total	39	100%

Berdasarkan data hasil belajar dari 39 siswa yang mengikuti pembelajaran pelayanan prima dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan, dimana 24 orang siswa telah mencapai KKM.

V. Kesimpulan dan Saran

Hasil belajar siswa kelas X Busana B melalui metode *role playing* pada materi bekerja dalam satu tim mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70, dari 39 siswa pencapaian hasil belajar pada pra siklus 43,6% siswa atau 17 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dan pada siklus pertama setelah dikenai tindakan melalui metode *role playing* pencapaian hasil belajar kognitif siswa meningkat menjadi 79,5% siswa atau 31 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan pada siklus kedua pencapaian hasil belajar kognitif siswa meningkat lagi menjadi 100% atau seluruh siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Nilai afektif siklus pertama mencapai kriteria cukup baik dengan rata – rata 3,5 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 3,8 dan masih masuk kriteria cukup baik. Nilai psikomotor siklus pertama rata – ratanya adalah 3,4 dengan kriteria cukup baik dan pada siklus kedua meningkat menjadi 4,3 dengan kriteria baik. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu 20 % yang awalnya pada siklus I hanya 74% menjadi 94%.

Nilai keseluruhan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada siklus I hanya 7 siswa yang mencapai KKM dengan rata – rata 61. Sedangkan pada siklus kedua nilai keseluruhan meningkat menjadi 61,5 % mencapai KKM dengan nilai rata – rata 70 dan jumlah siswa 24 orang.

Dari penelitian tersebut, yang dapat peneliti sarankan antara lain Guru disarankan pada pembelajaran mata pelajaran teori yang membutuhkan praktik langsung sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan anak dan mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Daftar Pustaka

- [1] Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta UNY
- [2] Ernawati. 2008. *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta : direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- [3] Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [4] Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. 2010. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung : Nusamedia
- [5] Nana Sudjana.2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- [6] Sudjana.2005. *Metode dan teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung
- [7] Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY
- [8] Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara